

任天堂 ファミリー コンピュータ™

1988
FAMICOM FAMILIT

けろけろけろっぴの大冒険



と あつか せつ めい しよ
取り扱い説明書

CHARACTER
SOFT

CO., LTD.

CTS-ZI

©1988, 1991 SANRIO CO., LTD.

■使用上のご注意

このたびは「けろけろけろっぴの大冒険」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前にこの「取り扱い説明書」をよく読んで、正しい使用法でご愛用ください。

- (1)使ったあとは、ACアダプタをコンセントから抜きましょう。
- (2)テレビからはなれて、ゲームをしましょう。
- (3)ながい間ゲームをするときは、休けいをいれましょう。
- (4)カートリッジは、暑いところや寒いところにおかないでください。落としたりしちゃダメだからね。
- (5)カートリッジの端子にさわったり、水でぬらさないようにしてね。
- (6)シンナー、ベンジン、アルコールではふかないでね。

■けろけろけろっぴの大冒険^{だいぼうけん}

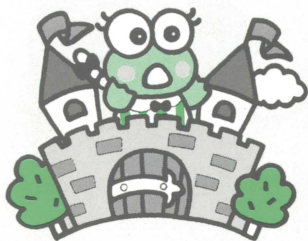
ドーナツ池^{いけ}のけろっぴと、けろりーぬは、いつもなかよく、くらしていました。

でも、とおりがかった大魔王^{だい ま おう}が、けろりーぬをみつ、つれさってしまったのです。

さあたいへんです。けろっぴはお父さん^{とう}に聞きま^{きき}した。

「お父さん^{とう}。けろりーぬはどこにつれていかれたの」

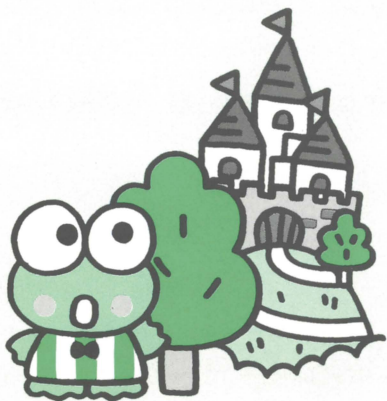
「うむ、それはな、大王^{だいおう}の住む^す、迷路島^{めいろ とう}のお城^{しろ}じゃ」



「迷路島^{めいろとう}にはな、そこなし沼^{ぬま}や、ふしぎなボタンとび、くるくる迷路^{めいろ}や、すべりろうかという、こわいしかけが、たくさんあるそうだ」

「おとうさん、ぼく行くよ。行ってけろりーぬ^{たす}を助けるんだ」

こうしてけろっぴは、迷路島^{めいろとう}にでかけたのでした。



■ゲームのルール

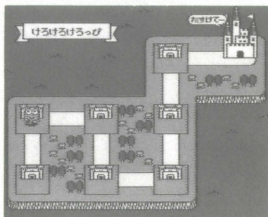
あなたは、けろっぴをあやつって、^{だいおう}大王の^{しろ}城まで、^{たす}けろりーぬを^い助けに行ってください。

とちゅうで7つの^{しろ}お城を、^{とお}通らなければなりません。
お城には^{しろ}危険が^{きけん}いっぱいあります。




^{めいろ}迷路に入ったら、スタートの^{はい}➡から、ゴールの^い➡
に行ってください。



すべての^{めいろ}迷路を^{とお}通ることができると、^{つぎ}次の^{しろ}お城に
^{すす}進めます。


はたしてあなたは、けろりーぬをたすけることが
できるでしょうか？

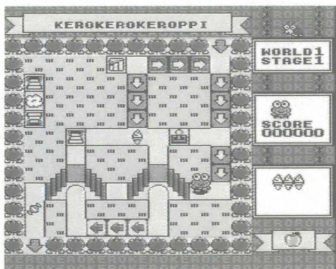


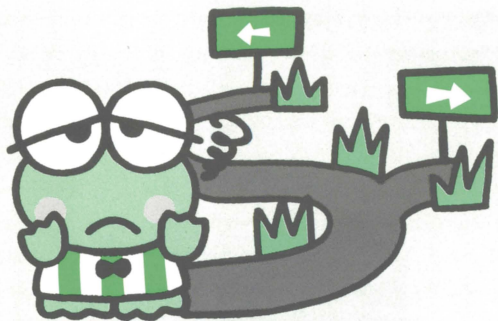
めいろ の迷路

スタートのから、ゴールのに行ってね。
 つうろのは、その方向にしか進めないんだ。し
 かもツルツルすべるから、気をつけてね。

にさわると、の向きを変えることができるよ。

を使って、地下におりよう。地下には見えない
 つうろがあるんだ。どっちに行けるか、よく考えてね。






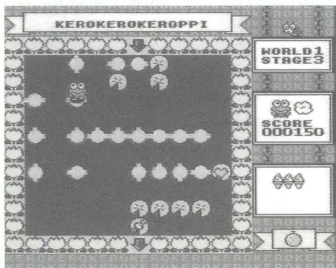
めい ろ の迷路

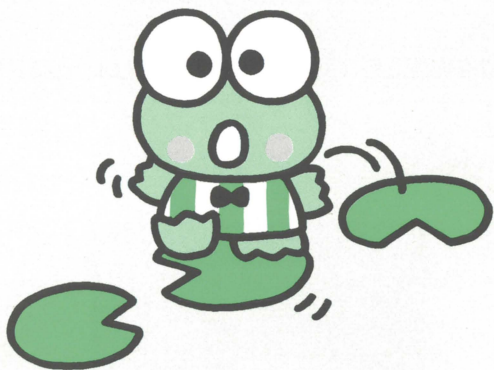
スタートの \blacktriangledown から、ゴールの \blacktriangledown に行ってね。

\bullet はつながっている向きにしか、進め^{すす}ないんだ。
 しかも、1回 \bullet の上に立つと、ぐるぐる^{まわ}回るんだ。

\bullet はどっちの方向にもすすめるよ。

の迷路は、ジャンプをうまく使ってね。ジャンプできるのは一個ぶん^{いっ こ}。しかも、飛び先の \bullet と、自分の^{ぶん}のっている \bullet の方向^{ほうこう}が合^あわないと、ジャンプできないんだ。





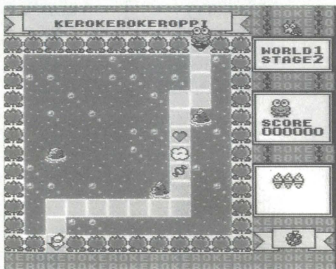
めい ろ の迷路

スタートの▼から、ゴールの▼^いに行つてね。

最初に^{さいしょ}☺が、^{あんぜん}安全な道^{みち}を^{おし}教えてくれるんだ。

でも道^{みち}を^{まちが}間違えると、けろっぴは^お落ちてしまうからね。

道^{みち}を覚^{おぼ}えたら、^おⒶボタンを押して、ちょうせんだ。



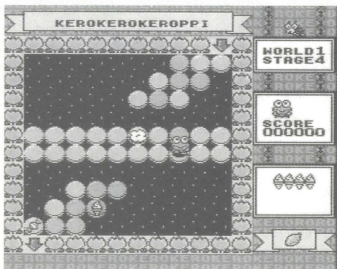


めいろの迷路

スタートの \blacktriangledown から、ゴールの \blacktriangledown に行^いってね。

この迷路^{めいろ}には、2色^{しよく}の \bullet があるんだ。同じ色^{おないろ}の \bullet でないと、歩^{ある}いたりジャンプしたりできないからね。
 \bullet の上^{うへ}に立^たつと \bullet の色^{いろ}がかわるんだ。そして同^{おな}じ色^{いろ}の \bullet ではさ^{いろ}まれると。その \bullet の色^{いろ}もかわるからね。

それから★の上^{うへ}に立^たつと、まわりの \bullet の色^{いろ}がかわるんだ。





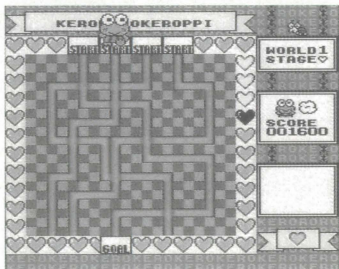
♥のすべり台^{だい}

けろっぴが迷路^{めいろ}の中で♥をひろ^{なか}うと、♥のすべり台^{だい}ができるんだ。

♥のすべり台^{だい}では、たくさんあるすべり台^{だい}の中から、GOAL^いに行けるすべり台^{だい}を選^{えら}んでね。

ただ^{ただ}正しいすべり台^{だい}はひとつだけだ。おいそぎ^{えら}で選んでね。

8つのすべり台^{だい}をクリアすると、ボーナスがもらえるよ！





■けろっぴのどうぐ



ソフトクリーム

けろっぴのおべんとう。1個で20歩^こまで歩^ほけるんだ。^{ある}



キャンディ

ボーナスの得点^{とくてん}になるよ。



ハート

これを取^とると、すべり台^{だい}ができるんだ。



おたすけ雲^{くも}

迷路^{めいろ}で困^{こま}ったときに使^{つか}おう。




■^{そう さ}操作の^{ほうほう}方法

Ⓐ ボタン

ジャンプに使う。けろっぴをジャンプしたい方向に^{ほうこう}向け、Ⓐ ボタンを押すんだ。

Ⓑ ボタン

☁をよぶ。☁がないときは^{めいろ}^{えら}をよんで、迷路を選ぶ画面にもどることができる。



ボタン

^お押した方向に^{ほうこう}けろっぴが^{うご}動くよ。


(SELECT) ボタン

「ひとりであそぶ」のとき^{めいろ}迷路を^{えら}選ぶ画面で、^{がめん}ころっぴ（ふたりめのプレイヤー）にかわる。

(START) ボタン

ゲームを^{はじ}始めるときに^お押してね。ゲーム中のひと^{ちゅう}休みにも^{やす}使えるからね。

お城

お城^{しろ}の中では、^{なか}行きたい^い迷路の^{めいろ}上^{うへ}で、Ⓐを押してね。
クリアした迷路は^{めいろ}になる。

■パスワード

お城^{しろ}をクリアすると、けろっぴ、でんでん、てるてるの組^くみあ^あわせがで^で出るんだ。

この組^くみあ^あわせを覚^{おぼ}えていれば、いつでもゲームの続^{つづ}きがで^できるんだ。

続^{つづ}きを遊^{あそ}びたいときは、何人^{なんにん}で遊^{あそ}ぶかを選^{えら}んだあとに、「ぱすわーど」を選^{えら}んでね。

⬛^{うえ}キーの上と下で、けろっぴ、でんでん、てるてる^{えら}を選^{えら}ぶんだ。⬛^{きゆう}キーの左右でハートの場所^{ばしょ}が^{かわ}変わるからね。

パスワードをい^いれ終わ^{おわ}ったら、(A)ボタ^おんを押^おす。これでゲームの続^{つづ}きがで^できるんだ。



だいぼうけん
けろけろけろっぴの大冒険

PRESENTED BY

APE

CHARACTER SOFT

株式会社 キャラクターソフト

とうきょう と みなと く みなみ あおやま
〒107 東京都港区南青山5-11-5

でん わ
電話 03-5485-9255(代)

COPYRIGHT 1988, 1991 SANRIO CO.,LTD.

ちゅう い
注意

このカートリッジを^{む だん}無断で^{ふく せい}複製してはいけません。また、
ゲームの映像、^{えい ざう}内容^{ない よう}を^{む だん}無断で^{し ゅ ぽ ん}出版^{じ ゅ う え い}、^{ほ う そ う}上映^{き ん}、放送することを禁
じます。

ヒントと^{ない よう}内容^{で ん わ}についての^{て が み}電話^{し つ も ん}、手紙などによる^{し つ も ん}質問^{き ん}には、
^{こ た}いっさいお答えできません。ファミコン雑誌や、^{ざ っ し}解説^{かい せ つ ぽ ん}本^{さ ん}を参
^{し ょ う}照してください。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY

ほんしゅうひん ゆ しゅつ し ょ う え い ぎ ょ う お よ ち ん た い き ん
本商品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。



キャラクター
ソフト

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。